

SKRIPSI

ANIMASI PROFIL PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS MURIA KUDUS

Oleh :
DIAN SIGIT MAULANA
2012-51-154

SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2016

SKRIPSI

ANIMASI PROFIL PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS MURIA KUDUS

Oleh :
DIAN SIGIT MAULANA
2012-51-154

SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2016



UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : ANIMASI PROFIL PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS MURIA KUDUS

NAMA : DIAN SIGIT MAULANA

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di Perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dengan syarat-syarat kegunaan sebagai berikut :

1. Skripsi adalah hak milik Program Studi Teknik Informatika UMK Kudus
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi pendidikan tinggi
4. Berikan tanda ✓ sesuai dengan kategori Skripsi

☐

Sangat Rahasia (Mengandung isi tentang keselamatan/kepentingan Negara Republik Indonesia)

☐

Rahasia (Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan)

☒

Biasa

Disahkan Oleh :

Penulis

DIAN SIGIT MAULANA

201251154

Alamat Tetap :

Ds.Karanggondang Rt.05/02, Jepara

Tanggal : 19 Januari 2016

Pembimbing Utama

Tri Lidyabini M.Kom

NIDN. 0616088502

Tanggal : 19 Januari 2016

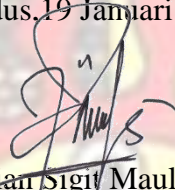


UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : ANIMASI PROFIL PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
NAMA : DIAN SIGIT MAULANA
NIM : 2012-51-154

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa skripsi ini karyanya yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk membatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut.”

Kudus, 19 Januari 2016


Dian Sigit Maulana
Penulis



UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : ANIMASI PROFIL PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
NAMA : DIAN SIGIT MAULANA
NIM : 2012-51-154

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,
Kudus, 19 Januari 2016

Pembimbing Utama

Tri Listyorini M.Kom
NIDN. 0616088502

Pembimbing Pembantu

Ratih Nindiyasari, S.Kom
NIDN.-

Mengetahui
Komite Skripsi

Muhammad Imam Ghozali, M.Kom
NIDN.-



UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : ANIMASI PROFIL PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS MURIA KUDUS

NAMA : DIAN SIGIT MAULANA

NIM : 2012-51-154

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 19 Januari 2016. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

Kudus, 19 Januari 2016

Ketua Penguji

Endang Supriyati, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0629077402

Anggota Penguji

Rizkysari Mei Maharani, S.Kom, M.kom
NIDN. 0620058501

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik

Mohammad Dahlan, ST,MT
NIDN. 0601076901

Ka. Prodi Teknik informatika

Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004

ABSTRAK

Pada masa sekarang ini teknologi hampir menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Masyarakat seringkali tidak mau bersusah payah mencari informasi dengan mendatangi sumber informasi tersebut secara langsung, maka teknologi informasi berbasis multimedia yang didalamnya dikemas seperti video gambar animasi, video profil dan sebagainya adalah salah satu jawaban dari permasalahan yang timbul. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan animasi profil dan media informasi tentang Program Studi Informatika Universitas Muria Kudus. Hasil yang dicapai dalam penelitian ini adalah animasi profil Program Program Studi Informatika Universitas Muria Kudus diharapkan dapat digunakan sebagai sarana promosi, informasi, dokumentasi.

Kata Kunci : *Animasi profil, Multimedia.*



ABSTRACT

At the present time the technology has almost become a very important need in society. Society often did not bother to find information by visiting the source of the information directly, the technology-based multimedia information such as video images therein packed animation, video profiles and so is one answer to the problems that arise. The purpose of this study was to produce animation media profiles and information about Informatics Studies Program Muria Kudus University. The results achieved in this study is an animated profile Informatics Studies Program Program Muria Kudus University is expected to be used as a means of promotion, information, documentation.

Keywords: profile Animation, Multimedia.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas Rahmat dan Hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Simulasi 3d Alur Pendaftaran Dan Sapamaba Mahasiswa Baru Universitas Muria Kudus”.

Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Kesarjanaan Progam Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya.
2. Bapak Dr. Suparno,SH,MS., selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Mohammad Dahlan, ST, MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. IbuTri Listyorini, M.Kom, selaku pembimbing I yang telah banyak memberi masukan selama penyusunan skripsi ini
6. Ratih Nindiyasari, S.Kom, selaku pembimbing II yang telah banyak memberi masukan selama penyusunan skripsi ini
7. Diyah Norva Izah, Spd, selaku pacar yang selalu memberi semangat dalam penulisan ini
8. Teman-Teman TI Angkatan 2012, terutama buat temanku kontrakan yang sudah memberikan masukan dan nasehat untuk menyelesaikan skripsi ini dan proses akhir laporan skripsi, serta semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi iniyang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan semangat dan motivasi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Selain itu penulis juga berharap semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi semua.

Kudus, 19 Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI	iii
PERNYATAAN PENULIS	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI	v
PENGESAHAN SKRIPSI	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1. Penelitian Terkait	3
2.2. Landasan Teori.....	4
2.3. Pengertian Profil	4
2.3.1. Pengertian Multimedia.....	5
2.3.2. Animasi	6
2.3.3. Model Penelitian	8
2.3.4. FlowChart	9
2.3.5. Storyboard.....	11
2.3.6. Film Animasi	11
2.4 Tools yang digunakan	12
2.4.1. Blender.....	12
2.4.1.1. Sejarah Blender	12
2.3.1.2. Pengertian Blender	13

2.4.2. Adobe Premier Pro Cs3	13
2.4.3. Make Human	14
2.5 Teknik Analisa Kebutuhan	14
2.5.1. Observasi	14
2.5.2. Wawancara	14
2.5.3. Sampling	15
2.6 Metode Pengujian	15
2.6.1. Kuesioner	15
2.7 Kerangka Pikir	16
 BAB III METODE PENELITIAN	 17
3.1. Metode Pengembangan Multimedia	17
3.1.1. Tahap Pra Produksi	17
3.1.2. Tahap Produksi	19
3.1.3. Tahap Post Produksi	20
3.1.4. Uji Coba	20
3.1.5. Implementation	21
 BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN	 23
4.1 Tahap Pra Produksi	23
4.1.1 Analisa Piranti	23
4.1.2 Ide Cerita	23
4.1.3 Skenario	24
4.2 Tahap Produksi	24
4.2.1 Desain Gedung	25
4.2.2 FlowChart Mekanisme Animasi	25
4.2.3 Storyboard	26
4.2.4 Dubbing	29
4.2.5 Musik dan Sound effect	30
4.2.6 Penganimasian	31
4.3 Tahap Post Produksi	32
4.3.1 Rendering	32

4.3.2 Convert Video	32
BAB V IMPLEMENTASI.....	33
5.1 Implementasi	33
5.2 Uji Coba	37
5.2.1 Koesioner	37
5.2.2 Keberhasilan	38
BAB VI	41
6.1 Kesimpulan	41
6.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Waterfall Model.....	9
Gambar 2.2	Kerangka Pikir.....	16
Gambar 3.1	Metode Pengembangan Waterfall	17
Gambar 4.1	Gedung J.....	25
Gambar 4.2	Flowchart Mekanisme Animasi.....	25
Gambar 4.3	Dubbing	30
Gambar 4.4	Musik dan Sound effect.....	30
Gambar 4.5	Mengatur Posisi Objek	31
Gambar 4.6	Rendering	32
Gambar 5.1	Opening Video.....	33
Gambar 5.2	Tampak Depan Gedung UMK.....	33
Gambar 5.3	Gedung J	34
Gambar 5.4	Masuk Gedung J	34
Gambar 5.5	Ruang Tata Usaha fakultas Teknik.....	34
Gambar 5.6	Lorong Menuju Ruang Dosen	35
Gambar 5.7	Ruang Dosen Teknik Informatika	35
Gambar 5.8	Visi-Misi Program Studi Teknik Informatika	35
Gambar 5.9	Perpus Pusat.....	36
Gambar 5.10	Lab Komputer Teknik Informatika	36
Gambar 5.11	Kompetensi Utama	36
Gambar 5.12	Matakuliah.....	37
Gambar 5.13	Penutup	37

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Simbol Flowchart.....	9
Tabel 4.1 Storyboard.....	26
Tabel 5.1 Koesioner	37
Tabel 5.2 Keberhasilan.....	38



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Bimbingan
Lampiran 2 : Lembar Revisi

